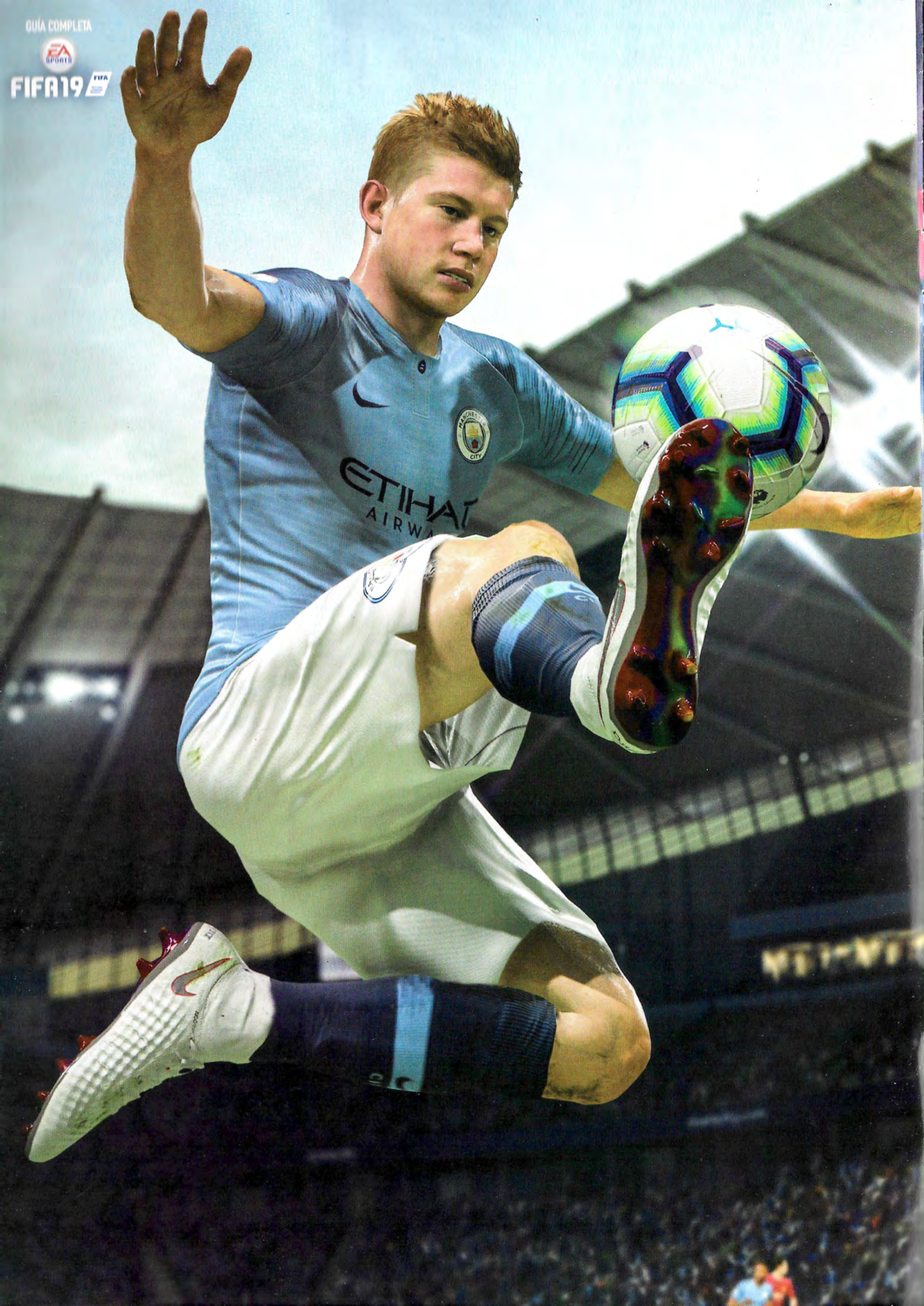

GUÍA COMPLETA DEL JUEGO
ELABORADA POR LOS EXPERTOS DE
Revista Oficial Nintendo
Nintendo
NINTENDO SWITCH
EA SPORTS
FIFA19
FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
¡CONVIÉRTETE EN EL REY DEL FÚTBOL EN SWITCH!
DOMINA LOS MODOS DE JUEGO
APRENDE TODOS LOS MOVIMIENTOS
DESCUBRE LAS CLAVES DE FUT


GUÍA COMPLETA
EA SPORTS
FIFA19
ETIHAD AIRWAYS



SUMARIO







GUÍA DE MOVIMIENTOS

FUNCIONES PASO A PASO

EN ATAQUE (CON LA POSESIÓN DEL BALÓN)

PASE (B)

Púlsalo una vez para dar un pase al pie al jugador más cercano, y combínalo con la dirección en la que se encuentra el jugador al que quieras pasar. Si lo pulsas unos segundos, el pase irá al siguiente jugador más alejado en la misma línea de dirección.

TIRO (A) 1

¡El botón de los goles! Si lo pulsas más tiempo de la cuenta, el tiro se irá a las nubes. Sirve para chutar con el balón controlado y para rematar centros al primer toque.

DESPEJE (A)

Pulsa **A** sin haber pasado del centro del campo y, en vez de un tiro, funcionará como un despeje lo más lejos posible de tu portería.

PASE ALTO (Y)

Lanza un pase bombeado que llega más lejos cuanto más tiempo lo pulses. Ideal para pasar el balón por encima de un rival, lanzar un despeje controlado o cambiar de banda.

CENTRO AL ÁREA (Y) 2

Si lo usas desde el lateral del área, lanzarás un centro al área. Si lo combinas con el stick izquierdo en dirección a la banda, darás un centro corto al primer palo. Si lo inclinas hacia el área, irá al segundo palo.

PASE AL HUECO (X) 3

El pase irá unos metros por delante del compañero, por lo que viene genial para abrir el juego a las bandas. Aprende a usarlo cerca del área rival y cuela precisos pases entre líneas para romper la defensa y dejar solo a tu delantero frente al portero.

CARRERA CON BALÓN (ZR)

Déjalo pulsado junto a una dirección en el stick izquierdo para esprintar mientras avanzas con el balón.

PARAR LA PELOTA (ZR)

Presiona **ZR** sin pulsar ninguna dirección y el jugador pisará el balón para frenarlo en seco y quedarse mirando en la misma dirección a la que iba.

MIRAR A PORTERÍA (L) 4

Pulsa **L** sin ninguna dirección y el jugador pisará la bola para frenarla en seco y se colocará siempre mirando hacia la portería rival.

INICIAR DESMARQUE (L)

Mientras avanzas con el balón controlado pulsa **L** y el compañero más cercano a la dirección que marques con el stick izquierdo iniciará la carrera para desmarcarse.











Como lo primero es lo primero, y lo mejor es empezar siempre por el principio, veamos todo lo que podemos hacer con el mando según tengamos la posesión del balón o estemos luchando por recuperarla.

AMAGO DE CARRERA (R)
Déjalo pulsado mientras mueves el stick izquierdo y el jugador realizará el amago de salir corriendo en una dirección, sin tocar el balón.

AMAGO DE CONTROL (R)
Mantenlo pulsado justo antes de recibir un pase, y no lo sueltes para que el jugador deje pasar la pelota sin llegar a tocarla.

PISAR LA PELOTA (ZL + ZR)
Pulsa los gatillos a la vez mientras te mueves con el stick derecho y el jugador avanzará sin dejar de pisar y proteger la pelota. 5

AUTOPASE (ZR + STICK DERECHO)
Combina la carrera con balón con toques al stick derecho para dar un autopase en la dirección en la que lo hayas inclinado.

VASELINA (L + A)
Mantén pulsado **L** mientras ajustas la potencia con **A**. Procura darle al menos media barra o apenas levantarás el balón. 6

TIRO DE CALIDAD (R + A)
Ideal para chutar desde fuera del área. ¿Sabes ese tiro de Messi al segundo palo desde la frontal? Pruébalo con él y la clavará.

TIRO CON CLASE (ZL + A)
Indicado para remates desde dentro del área. Sacrifica la potencia por la colocación y bate al portero por donde menos se lo espera. 7

AMAGO DE TIRO / DE PASE (A + B / Y + B)
Realiza esta combinación acompañada de la dirección en la que quieras recortar. Un efectivo regate. 8

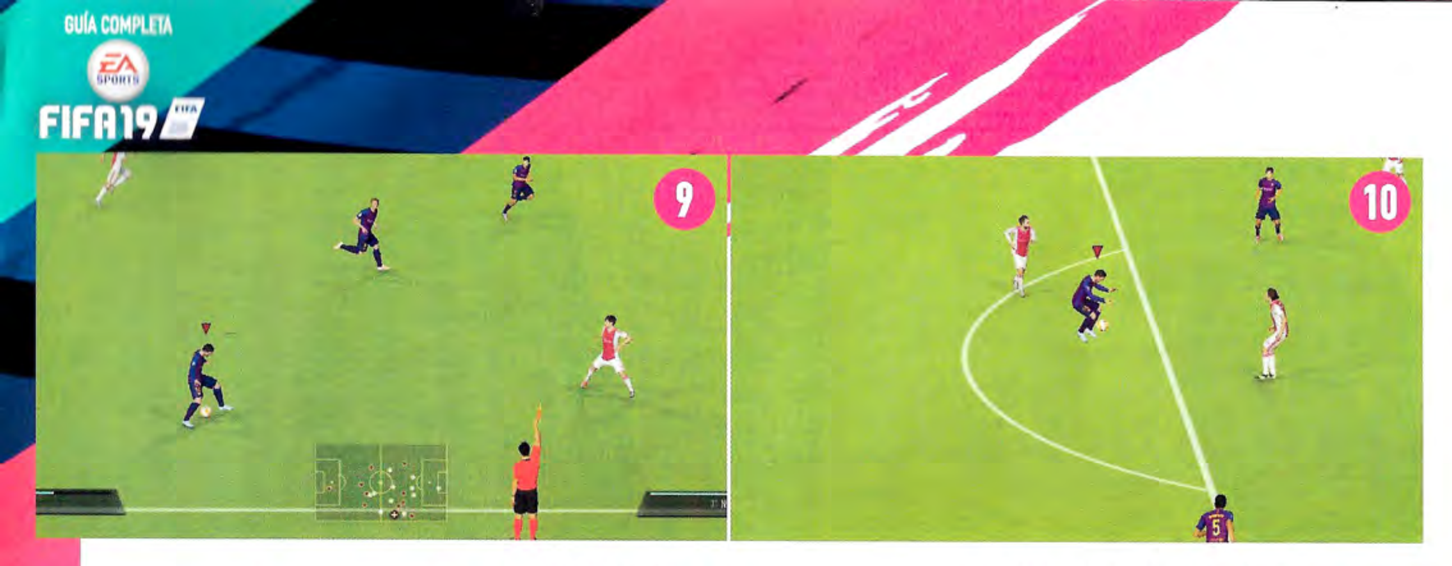
TIRO RASO / REMATE PICADO (L + R + A)
Si llevas el balón controlado, colocarás un tiro potente a ras de suelo. Si estás en el área para rematar un centro, podrás cabecear en picado para complicarle la vida al portero con el bote.

PASE AL HUECO ELEVADO (L + X)
El pase de pases. Aprovecha la carrera de tu delantero y levanta la pelota justo antes de que entre en fuera de juego. Domina este pase y te quedarás solo frente al portero en más de una ocasión.

CENTRO RASO (R + Y)
Ejecútalo desde uno de los laterales del área y sorpréndelos a todos con un potente centro a ras de suelo, que puede llevar mucho peligro para la portería.







FILIGRANAS

Recuerda que cada jugador tiene un número de estrellas en "filigranas" y **no podrá realizar ninguna de las que sean superiores a su nivel**. Vamos, que ni lo intentes. Para seguir la siguiente guía ten en cuenta también que, mientras no se especifique lo contrario, siempre que hablemos de dar "un toque" o "una vuelta" **nos referimos al stick derecho**, que es el designado en el mando para las filigranas. Por último, cuando hablamos de delante, izquierda o derecha, siempre depende de la dirección a la que mire tu jugador. No significa que pulses "izquierda" en el stick, sino que inclines el stick hacia la izquierda del jugador. ¡A entrenar!

PATADITAS ★ (ZL + R)
Deja pulsado **ZL** mientras le vas dando toques al balón con **R**.

BICICLETA ★★
Da un cuarto de vuelta stick derecho, empezando o acabando arriba para realizar bicicletas hacia fuera o hacia dentro, respectivamente. (9)

ARRASTRE ★★
Sin ir en carrera, mantén pulsado el stick derecho hacia la izquierda o la derecha de tu jugador para pisar el balón y arrastrarlo en esa dirección.

PISAR Y ESCONDER ★★ (R + STICK IZQUIERDO)
Mantén pulsado **R** y da un toque hacia atrás para arrastrar la pelota y esconderla.

ELEVAR HACIA DELANTE ★★★
Da tres ligeros toques al stick derecho hacia delante para levantar el balón a lo Oliver Atom.

RULETA ★★★
Da tres cuartos de vuelta empezando desde abajo para hacer la ruleta hacia un lado o hacia el otro.

AMAGAR Y SALIR ★★★
Da media vuelta de izquierda a derecha o viceversa para amagar hacia un lado y salir corriendo hacia el otro.

SALTO CON BALÓN ★★★★
Estando quieto, pulsa el stick derecho para saltar con el balón atrapado entre los dos pies. (10)

SOMBRERO DE ESPUELA ★★★★
Da un toque hacia detrás y dos hacia delante para elevar el balón con la espuela. Mantén pulsado 1 segundo el primero de los dos toques hacia delante y harás el sombrero de espuela avanzado. (11)

PARADA Y GIRO ★★★★
Da un toque hacia delante y otro hacia la izquierda o la derecha para frenar en seco y salir en carrera con media vuelta hacia la dirección deseada.

AMAGO DE PARADA ★★★★★
Da dos toques hacia delante y uno hacia detrás para frenar la pelota con un pie y reanudar la carrera con el otro. (12)

TOQUE ELÁSTICO ★★★★★
Da un toque atrás y otro a la izquierda o la derecha para frenar y girar por la espalda hacia ese lado.

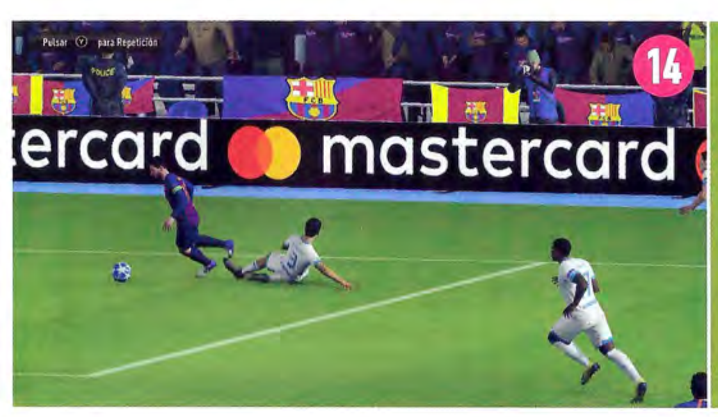
MALABARISMOS
Empieza a dar pataditas con ZL pulsado y dándole toques a R para a continuación poder realizar auténticos malabarismos con la pelota en el aire. (13)













a. Da un toque con el stick izquierdo en cualquier dirección, excepto hacia delante, para realizar un globo.
b. Da un toque con el stick izquierdo hacia adelante para elevar el balón por encima de la cabeza. Perfecto para una volea.
c. Da una vuelta completa al stick derecho para rodear la bola con el pie sin tocarla y antes de que vuelva a caer.
d. Da un toque hacia cada lado con el stick derecho para realizar una elástica aérea.
e. Da un toque hacia delante para elevar el balón y, sin que caiga, deja pulsado el stick izquierdo mientras pulsas 3 veces el stick derecho para alucinar con el toque de pecho.

EN DEFENSA (POSESIÓN DEL RIVAL)

AGUANTAR / MARCAR (B)
Deja pulsado **B** mientras el rival se acerca para mantenerte a unos centímetros de él. De este modo, cortarás la línea de pase frontal, al mismo tiempo que aguantas su avance sin llegar a meterle el pie. Una forma segura de defender.

ENTRADA (A)
Úsalo para meterle el pie al rival sin llegar a echarte al suelo. Lo ideal es aguantar primero con **B** y esperar a que se separe el balón del pie para entrarle con **A** y robarle la pelota.

TIRAR Y AGARRAR (A)
Déjalo pulsado, en lugar de darle un solo toque, para intentar desestabilizar al rival con una entrada más agresiva, en la que te ayudas incluso de los brazos.

ENTRADA AGRESIVA (Y)
El típico "tackle" en el que el jugador se echa al suelo para intentar robar el balón. Mucho ojo con esta técnica ya que, **si fallas y le das al rival, la falta suele ser de tarjeta amarilla** o incluso roja. 14

SACAR AL PORTERO (X)
Mientras mantengas el botón pulsado, el portero saldrá en carrera a por el jugador que tiene el balón. Cuando lo sueltes, intentará volver a la portería, cuando eso no suponga un peligro mayor. Mucho ojo con las salidas, ya que pueden dejarte vendido si no mides bien. 15

FORCEJEO (ZL)
Déjalo pulsado mientras corres pegado a un rival para meterle los brazos y realizar una carga legal con la que ganarle la posición. 16

PRESIÓN CON COMPAÑERO (R)
Déjalo pulsado para que un compañero controlado por la CPU corra a presionar al rival que tiene el balón.

CAMBIAR DE JUGADOR (L)
El cursor se pone automáticamente sobre el defensor más cercano a la pelota, pero puedes pulsar **L** si quieres controlar a cualquier otro.

SALTAR CON LA BARRERA (X)
Para intentar evitar que el rival supere la barrera en un libre directo, tendrás que pulsar el botón en el momento exacto en el que la pelota pasa por encima de la misma. 17

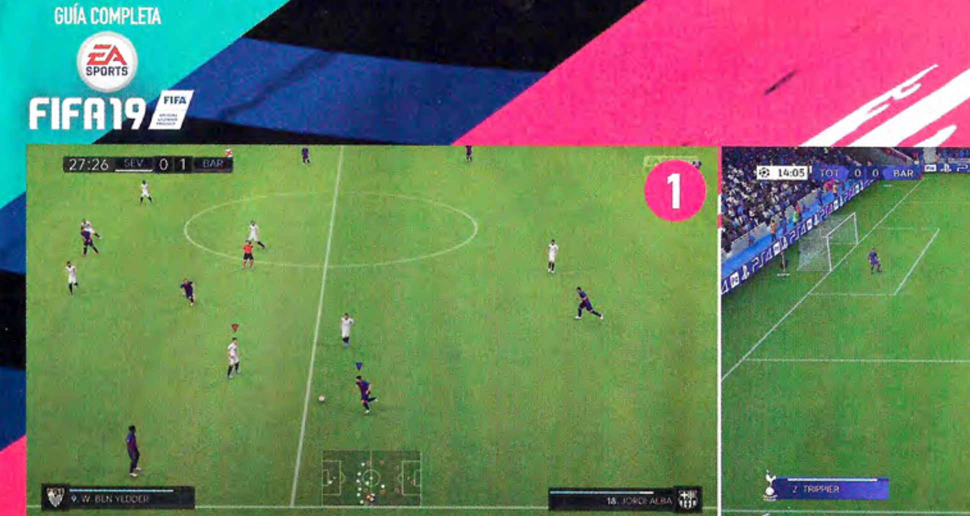
MOVER LA BARRERA (ZL / ZR)
Usa los gatillos para mover la barrera unos pasos a izquierda o derecha.

ADELANTAR LA BARRERA (R)
No abuses de esto o el árbitro te llamará la atención e incluso podrá llegar a sacarte alguna tarjeta. 18











CONSEJOS EN ATAQUE

LA MEJOR DEFENSA ES UN BUEN ATAQUE

MUEVE LA BOLA ①

FIFA 19 es muy fiel al fútbol real, así que si quieres regatear con cualquier jugador, lo más normal es que acabes por perder la pelota ¿o has visto a muchos defensas cruzar el campo entero a base de regates? **Acostúmbrate al "tiki-taka" y mueve la pelota con fluidez.** Antes de recibir con un jugador, examina ya su alrededor y busca al mejor posicionado para el siguiente pase.

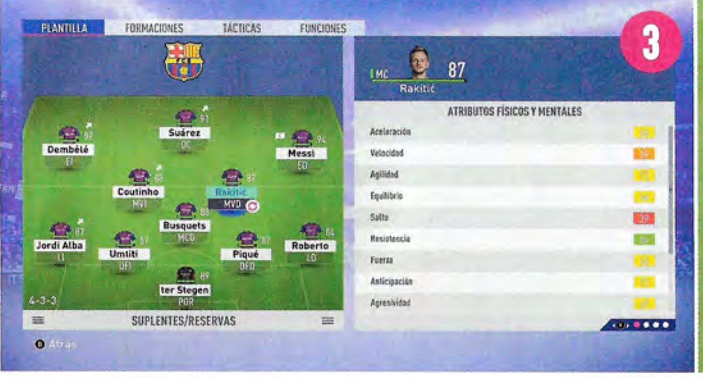
EL "X" NO HACE MAGIA ②

El pase al hueco es genial, pero tampoco te va a dejar solo ante el portero cada vez que lo uses. Cuando aprendas que no es más que un pase dirigido unos metros por delante del pie, te será mucho más útil que si crees que significa "pase de la muerte". **El pase al hueco es genial para montar contras rápidas** con pases que no obliguen a tus jugadores a frenar su carrera, y para abrir balones a la banda a los carrileros o los extremos.

EQUILIBRA EL EQUIPO ③

A menudo descartamos a los jugadores de "Ritmo: 60", aunque sean unos cracks, solo porque no son correcaminos. Luego pasa lo que pasa y nos enfadamos porque no acertamos un solo pase en profundidad y todos van a las manos del portero o son cortados por la defensa.







Ahora que ya sabes qué hacer con cada botón, veamos unos consejos de nuestros expertos para que sepas también qué hacer cuando tengas el balón en los pies.

Un jugador con un 90 en el pase hará que saques provecho a ese delantero de velocidad punta, y un mediapunta con un tiro bestial hará que alucines con golazos desde fuera del área.

TIRA A MARCAR 4

Los tiros desde dentro del área multiplican su efectividad si lo acompañamos de **ZL**, sobre todo **si es un delantero con calidad en el tiro.** Lo mismo pasa con tiros más alejados si pulsamos **R**: el jugador le pegará con el interior e intentará colocar la pelota con rosca pegada al palo al que hayamos dirigido el tiro. Aprovecha a tus cracks para definir con calidad.

FILIGRANAS

ZL ZR TRUCOS DE MALABARISMOS DE 5 ESTRELLAS

BOTÓN	ACCIÓN
ZR + Mant. ZL	Toque con empeine
Mant. L	Toque de sombrero atrás
Mant. L	Toque de sombrero izquierda
Mant. L	Toque de sombrero derecha
R o R	Vuelta al mundo
R Toque ➡ Toque ⬅	Elástica aérea
R Toque ⬅ Toque ➡	Elástica aérea inversa

B Atrás

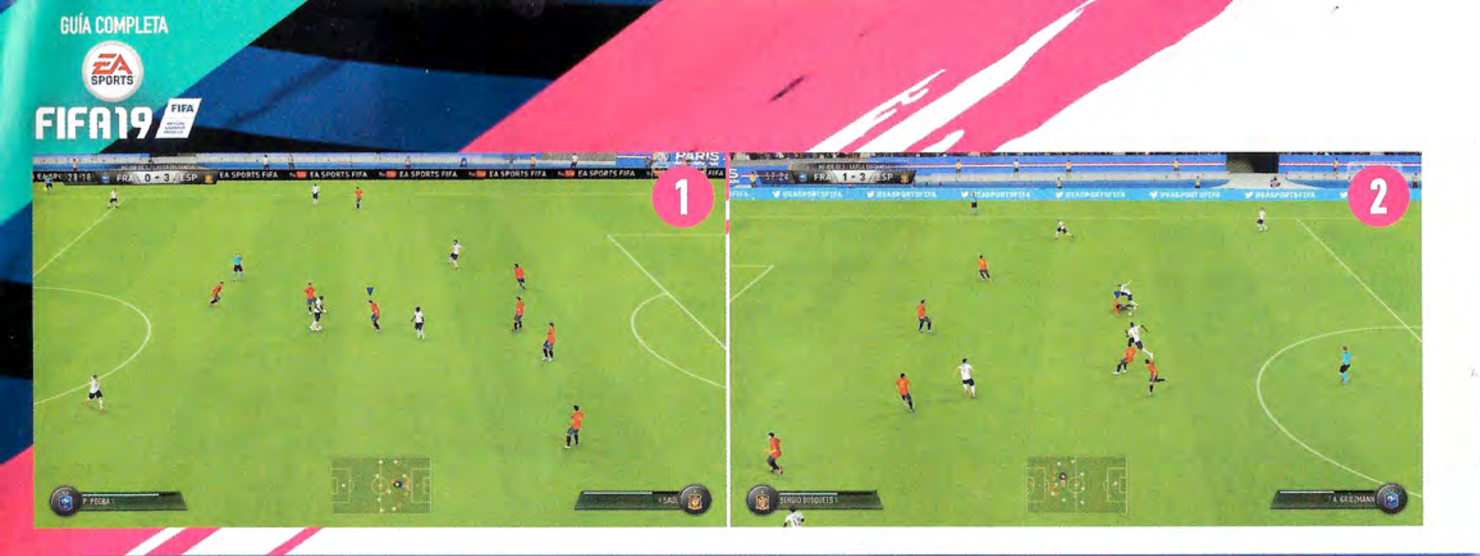
6

CÓRNERES CON CABEZA 5

Si has seleccionado a tu jugador más alto, o al que mejor cabecea, para que suba en los balones a balón parado, ¿por qué sacar los córneres al azar sin mirar a quién? **Antes de sacar cambia de jugador con L y selecciona al que quieres que remate.** Luego mueve el punto de mira y pulsa **Y** para elegir dónde irá el balón. A continuación, coloca al jugador donde quieres que arranque al sacar y pulsa **Y** de nuevo.

CONSULTA LA GUÍA DE REGATES 6

Cuando ya dominas todos los botones, las estrategias de ataque y de defensa, y te has hecho totalmente con el control del juego, llega el momento de pasar a lo realmente serio. Si quieres convertirte en un verdadero rey de FIFA 19, retrocede a la página 6 y **apréndete de memoria toda nuestra guía de regates y filigranas.** Algunas combinaciones parecen sacadas del listado de movimientos de un juego de lucha, pero es que en el mundo real tampoco es nada fácil realizar este tipo de regates y acrobacias con el balón. Si llegas a dominar estos movimientos, nadie podrá hacerte sombra en cualquiera de los muchos modos a los que juegues. Entrena duro y lúcete en el online.



CONSEJOS EN DEFENSA

PARA NO PERDER NI UN BALÓN

MANTÉN LA POSICIÓN 1

Es importantísimo que te acostumbres a mantener la posición. **Pulsa B y aguanta el avance del rival** por el campo, en vez de ir como loco corriendo a pulsar **Y** o **A** para entrar a robar. Fallar en la entrada por ir con prisas hace que el rival entre a placer en tu área sin necesidad siquiera de regatearte. Ya le has hecho tú el favor de quedarte clavado con una entrada inservible.

2 CALCULA EL MOMENTO

Para **meterle el pie con A, aguanta antes la posición con B** y éntrale solo cuando se separe el balón del pie para intentar sobrepasarte.

Y para **arrebatarle el balón al contrario con un arriesgado tackling (Y)**, tendrás que estar muy seguro y calcular bien la distancia y la trayectoria del rival.

Fallar en una de estas acciones supondrá dejar al rival solo, o cometer una falta con riesgo de ser amonestado por el árbitro.

REPARTE LAS TAREAS 3

Mientras tú corres a marcar al delantero del rival que está pidiendo la pelota o, sencillamente, prefieres posicionarte para cortar una línea de pase, **deja pulsado R y otro compañero correrá a aguantar al rival** que maneja la bola.

Puede que ese defensa manejado por la CPU no sea tan eficaz como tú en el robo, pero es **una genial manera de atender dos tareas al mismo tiempo.**

LA CARGA LEGAL 4

Cuando luches en carrera por el campo con un rival del otro equipo que maneja la pelota a toda pastilla, entrar con Y o A puede ser demasiado arriesgado pata tu equipo, ya que de fallar perderías totalmente la carrera o cometerías una falta muy clara digna de tarjeta. En estos casos **es preferible disputar una lucha legal por la pelota** con el otro jugador, y para eso tienes









Dicen que la mejor defensa es un buen ataque, y ya has aprendido a atacar, pero... por si acaso, mejor atiende a estos consejos y aprende unos truquitos para la defensa.

el botón **ZL** con el que forcejear y bregar con el rival hasta hacerte con el poder de la jugada.

USA EL STICK DERECHO 5

Más de una vez te habrá pasado que te hartas de darle a **L** para cambiar de jugador y el cursor pasa por todo tu equipo excepto por aquel defensa al que querías controlar desde el primer momento.
Para olvidarte de este problema **acostúmbrate a cambiar de jugador con el stick derecho.** Inclínalo en la dirección en la que se encuentra ese jugador de tu equipo al que deseas mover y pasarás a controlarlo de inmediato.

DA LAS INSTRUCCIONES CORRECTAS 6

En el apartado de la formación puedes acceder a **un menú con instrucciones para cada jugador del equipo.** Decide quién debe bajar siempre a defender y quién tiene que quedarse arriba para atacar por si robas el balón y sorprendes con una contra.

Además podrás decidir **qué jugadores deben entrar con más agresividad y cuáles prefieres que aguanten al rival** de manera más moderada. Aprovecha esta enorme variedad táctica que ofrece FIFA 19 y prueba hasta hallar la mejor para tu estilo de juego.





MODOS DE JUEGO

CONTROLA LA ACCIÓN EN TODO MOMENTO CON LAS NUEVAS FUNCIONES DE JUEGO

CARRERA

» MÁNAGER

Selecciona un equipo y hazte cargo de los fichajes, el once, las tácticas, los ojeadores, los entrenamientos... ¡Todo! Lucha por los objetivos del club y pelea por un puesto para disputar la auténtica Champions League en la siguiente temporada. Además, **si destacas como mánager, incluso podrán ofrecerte dirigir la selección de tu país** al mismo tiempo que recibes ofertas de los clubes más prestigiosos. Y si, en vez de jugar los partidos, prefieres simular los resultados ¡podrás jugar una temporada completa en un rato!

Consejos:

OJO AL CANSANCIO 1

Si siempre juegas con el mismo once, acabarás por tener a toda la plantilla agotada, y aquí no existen los artículos consumibles para recuperar la forma física, como en FIFA Ultimate Team. **Si no haces rotaciones, llegará el momento en que tengas que jugar con muchos suplentes** por tener todo el once titular con la barra de resistencia vacía.

CREA VARIOS SISTEMAS 2

En la pestaña "Plantilla" puedes **crear varios sistemas de juego predeterminados** para no tener que andar moviendo toda la formación cuando el partido lo exija. **Como consejo debes tener al menos tres:** el sistema estándar que elijas para tu equipo, uno muy defensivo y otro muy ofensivo. Así, con un solo botón, puedes adecuar tu juego a la situación del partido.

HAZTE EL DURO 3

Cuando otro club te hace una oferta por uno de tus jugadores, no la aceptes como si estuvieses desesperado por el dinero. Uno de tus asesores te informará del valor real de este jugador, y aunque para ti sea prescindible, siempre puedes sacar un pellizco por él. **Opta por esperar o lanza directamente una contraoferta** subiendo el precio del jugador.

¿VAMOS DE REPESCA? 4

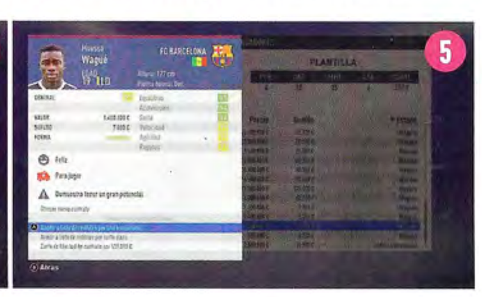
Según el club que elijas para comenzar tu carrera como mánager, **puede que tenga algunos jugadores cedidos que te interese recuperar.** En el caso del Barça, por ejemplo, tienes disponibles a cracks como Arda Turan o Paulinho. Puede que encajen con lo que necesitas para tu sistema de juego, y **revocar su cesión es mucho más barato que comprar otro jugador.**

DÉJALES CRECER 5

Si tu plantilla tiene jóvenes promesas que aún no tienen cabida en tus rotaciones, **añádelos a la lista de cedibles** para que puedan disputar una temporada como titula-













En FIFA 19 hay muchos y muy variados modos de juego. Démosles un repaso a todos y veamos algunos consejos de nuestros expertos para poder explotarlos al máximo.

res en otro club. Cuanto mejores sean sus cualidades de progresión, más habrán mejorado a su vuelta. **En cuanto sean dignos de tu once, dales minutos** y acabarán siendo auténticos cracks.

USA A LOS OJEADORES 6

Los empleados de tu club están ahí para ayudarte, que para algo tienen sueldos que salen de tu presupuesto para fichajes. **Los ojeadores pueden ahorrarte horas en buscar jugadores manualmente,** ya que puedes indicarles una serie de criterios como la posición, el rango de edad o una serie de atributos para cerrar el cerco en torno al tipo de jugador que deseas.

» JUGADOR:

En este modo no tienes la más mínima decisión sobre la formación, las tácticas ni los fichajes del equipo, para que puedas concentrarte en lo realmente importante: ¡jugar! Tu misión consiste en **dar lo mejor de ti para ser alineado en el once** e ir mejorando cada día tus estadísticas a base de buenos partidos y duros entrenamientos. Elige un club para tu debut y decide si quieres **manejar a todo el equipo o solo a tu jugador.** Además, podrás seleccionar a un jugador real o crear una joven promesa con la apariencia y el nombre que quieras. **Despunta en los partidos y podrás ser convocado con tu selección** y recibir ofertas de otros clubes.

Consejos:

DOSIFICA TU ENERGÍA 7

Si juegas controlando a un jugador, suele ocurrir que te puede la impaciencia y quieres ofrecerte hasta para que te la pase el portero, siendo tú el delantero centro. **Si estás constantemente corriendo, en el descanso estarás KO** y el míster se verá obligado a cambiarte. Quédate quieto si la acción está lejos de ti.

OJO AL FUERA DE JUEGO 8

Te hemos aconsejado quedarte quieto, sí, pero hazlo en una posición correcta. Si tras finalizar un ataque dejas a tu jugador en el área rival, te quedarás en fuera de juego y ningún compañero podrá pasarte la pelota. **Mira el mapa para mantenerte en línea con la defensa** rival pero sin esprintar, no es necesario cansarse para estar pendiente de los lances del juego.

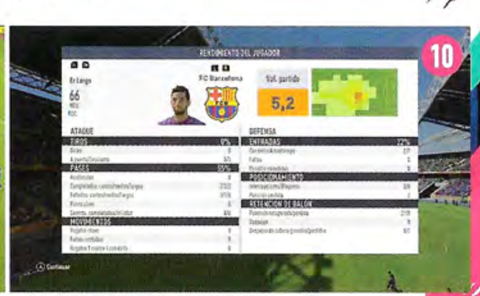
NO LAS PIDAS TODAS 9

Si pulsas B para pedir el pase, tus compañeros intentarán pasártela como sea, y esto muchas veces puede ser contraproducente. Pedir la pelota en mala posición y que tu equipo pierda la posesión por ello, hará que tu valoración en el partido baje. **Pídela solo cuando estés bien posicionado y sepas qué vas a hacer al recibirla:** pase al primer toque, control orientado y chute, etc.















PRESIONA CON CRITERIO 10

Robar la pelota al rival es siempre bueno. Por un lado, recuperas la posesión para tu equipo, y por otro sumas una recuperación a tu actuación en el partido, por lo que tu valoración subirá cada vez que lo hagas. El problema es que también baja con cada entrada errada que realices, así que **no vayas metiendo el pie al aire ni arrojándote al suelo a lo loco.**

MANEJA A LOS ONCE 11

Al principio, tu jugador tiene unas características muy bajas, y apenas consigues cuajar un buen regate o marcar algún gol. Para ayudarte un poco en los inicios, **es conveniente que manejes a todo el equipo,** y así no tienes que esperar a que tus compañeros puedan brindarte goles en bandeja. Hazlo tú mismo y podrás jugar para ti, **así mejorarás mucho más rápido.**

CURRA EN EL ENTRENO

No olvides una sola semana realizar los entrenamientos disponibles y selecciona aquellos que mejoren las estadísticas que más te interesen. Tienes la opción de simular alguno o todos los ejercicios, pero los resultados rara vez pasarán de una calificación de C. **Lo ideal es hacerlos tú mismo,** lograr calificaciones altas y conseguir que tu jugador mejore mucho más rápido.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Juega con los equipos clasificados para esta temporada 2018-19 y la misma distribución de grupos o altéralo todo a tu gusto, con los equipos que quieras y sin tener en cuenta cabezas de serie ni ninguna otra cosa.
Empieza con 32 equipos desde la fase de grupos y elige a tu favorito para intentar alzarte con la orejona, el trofeo de clubes más importante del mundo del fútbol.

PARTIDO RÁPIDO (KICK-OFF)

El modo de partidos amistosos locales es más completo que nunca. Un montón de alocadas opciones nos permiten **diseñar mini-competiciones multijugador súper divertidas.** Como son tantas las posibilidades, hemos elaborado esta pequeña guía para dar un repaso a todas.

DURACIÓN DEL PARTIDO 13

Puedes elegir entre partido único, local y visitante, con su prórroga y sus goles con valor doble fuera de casa en caso de empate, o decidir el ganador al mejor de 3 o 5 partidos.

REY DE LA COLINA 14

Con esta opción, **el ganador del partido no podrá cambiar de equipo** ni de lado (local o visitante) para el siguiente partido. ¡Que pasen rivales por la silla del perdedor!

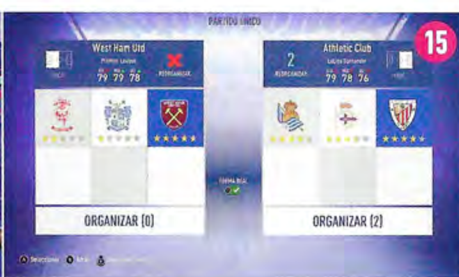
EQUIPOS ALEATORIOS 15

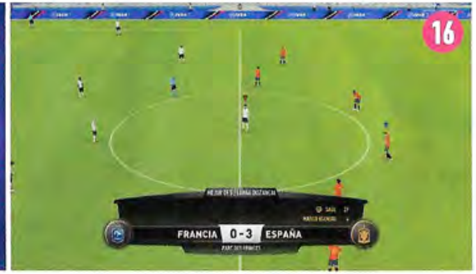
Actívalo y podrás elegir varias opciones. **Decide entre cuántos equipos aleatorios podrás elegir el tuyo** (de 1 a 6), cuántas veces podrás rehacer el sorteo de equipos (de 0 a 10 veces) y a qué región se limita: una liga, un país o todo el mundo. Elige el que más te guste de los que te hayan tocado y... ¡a jugar!

TIPO DE PARTIDO 16

- **Partido clásico:** el partido rápido de toda la vida con las reglas originales.
- **Supervivencia:** cada vez que un equipo marca gol, pierde un jugador hasta un máximo de cuatro.











- **Larga distancia:** ¡Los goles desde fuera del área valen doble!
- **A 2 goles:** Partido larguísimo con 2 partes de 20 minutos, que acaba si un equipo marca dos goles.
- **Sin reglas:** pura locura. Sin faltas, penaltis ni fueras de juego.
- **Cabezazos y voleas:** solo valen los goles de remates aéreos. Los penaltis y faltas también valen, pero los goles de jugada con el balón en el suelo, no cuentan.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE: 17

Esta opción es la única que desactiva automáticamente todas las demás, ya que **aplica las normas reales de una auténtica final de la UEFA Champions League.**

TORNEOS

Disputa la **copa internacional femenina con las selecciones reales,** o elige entre las muchas copas y ligas licenciadas, incluidas algunas copas nacionales e incluso la segunda división de algunos países. Aunque, si lo prefieres, también puedes **personalizar tu propio torneo con reglas a tu gusto y equipos de países y ligas distintas.**

ENTRENAMIENTO

JUEGOS DE HABILIDAD 18

Los típicos minijuegos de FIFA, donde aprendes a familiarizarte con muchos de los movimientos del juego. Entre pases, regates, tiros, etc. **hay un total de 46 desafíos para completar, con dificultades para todos los gustos** y distintas calificaciones según tu actuación.
Dispones de un marcador en el que compararte con tus amigos, y otro con el top 100 mundial para cada ejercicio. ¡Demuéstrale al mundo quién manda aquí!

CAMPO DE ENTRENAMIENTO 19

Un duelo 1 vs 1 entre tu jugador y tu portero favoritos. Elige a cuál de los dos quieres manejar y ensaya tus mejores mano a mano desde ambos lados del enfrentamiento.

ONLINE

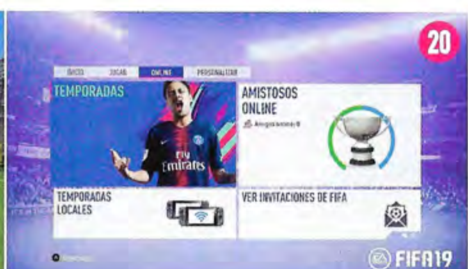
TEMPORADAS 20

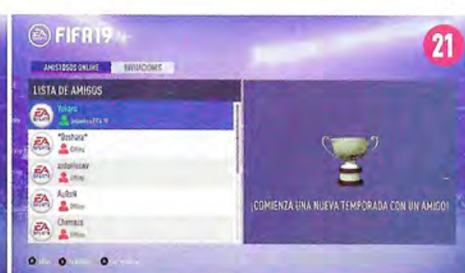
En la pestaña online lo primero que encontramos es el modo "Temporadas". Entra aquí para medirte a rivales de todo el mundo con las plantillas reales de los equipos de todo el mundo y elige al que quieras en cada partido. **No estás atado a un club ni a una selección,** ni tampoco realizas fichajes ni nada por el estilo. Sencillamente juega partidos online con el equipo que desees en cada momento, con el objetivo de ascender divisiones hasta llegar a lo más alto.
De inicio estás en la división 10 y tienes 10 partidos para conseguir el ascenso con 12 puntos. Fácil, ¿no? Pero recuerda que esto es online, y **no puedes seleccionar el nivel de dificultad del rival...** ¡Esto es FIFA en estado puro!

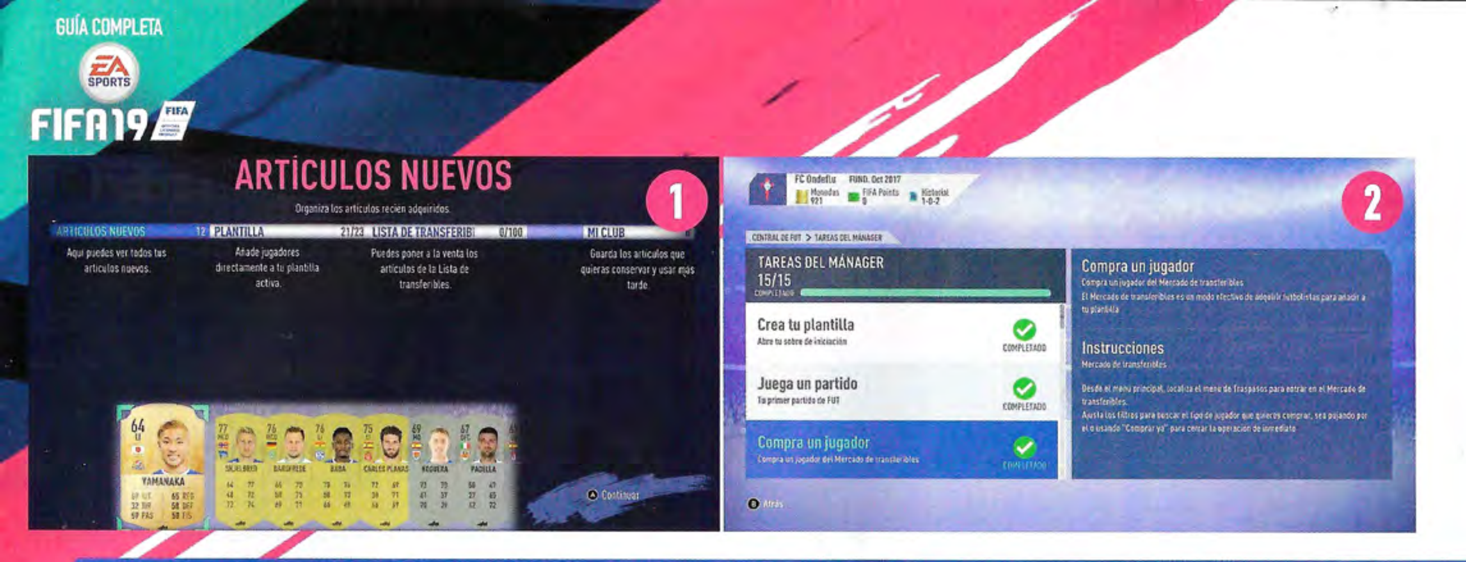
ONLINE CON AMIGOS 21

Nunca antes fue tan fácil encontrar un amigo para disputar un partido. **Todos tus amigos del perfil de Switch aparecen ya en tu lista de amigos de FIFA 19,** sin hacer nada más para conseguirlo.
En cuanto veas que uno de tus amigos está conectado online, podrás mandarle la invitación para jugar con él y acceder a un partido online de la manera más sencilla posible. Reúne una buena pandilla y demuéstrales a todos quién es el rey de la pista.









FIFA ULTIMATE TEAM (FUT)

CREA LA PLANTILLA DE TUS SUEÑOS

EMPEZAR CON BUEN PIE

Un buen inicio es fundamental para no atascarte nada más empezar y que tu equipo crezca a un buen ritmo. Veamos cómo conseguirlo.

NO DESCARTES A NADIE 1

Tanto al inicio de tu andadura, como tras la consecución de algunos desafíos y campeonatos, recibirás sobres como recompensa. En ellos **obtendrás muchos jugadores poco interesantes, pero no te apresures en eliminarlos.** Luego pueden servirte para los desafíos de plantilla o para disputar torneos en los que no pueden participar jugadores de calidad superior al bronce, por ejemplo.

CUMPLE CON TUS TAREAS 2

Antes de nada, ve a las **"Tareas del mánager"**. Aquí encontrarás una lista de sencillos desafíos con los que recibirás recompensas que te ayudarán en tus inicios. Una de las mejores: los sobres de cesión. **Gracias a ellos podrás contar con los servicios de cracks** de talla mundial para ayudarte en los primeros partidos.

ROMA NO SE HIZO EN UN DÍA 3

No te lances directo al online. Disputa primero algún torneo y **sube un par de divisiones en las temporadas de la pestaña "Un jugador".** Aquí es mucho más fácil ganar partidos y saldrás reforzado económicamente para formar una plantilla con la que competir dignamente online.

LOS DESAFÍOS DE PLANTILLA 4

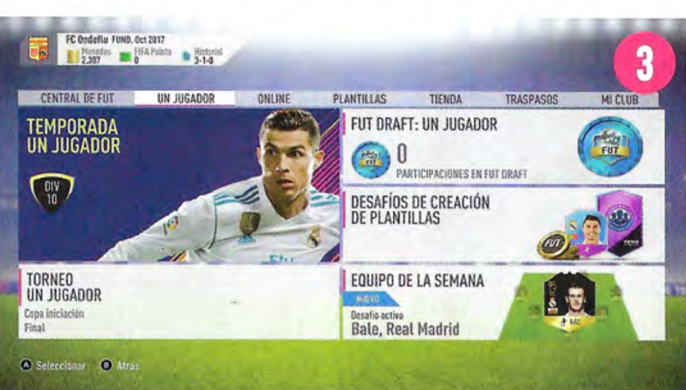
No podrás con todos al principio, pero sí hay algunos sobres de recompensa bastante fáciles. Estos desafíos consisten principalmente en crear plantillas con jugadores de cierta nacionalidad, liga o demarcación, además de hacerlo con un mínimo de química entre ellos. **Si no has descartado los jugadores de los sobres abiertos,** seguro que dispones de un buen abanico con distintas ligas y nacionalidades.

CUESTIÓN DE QUÍMICA

De entre todas las singularidades de FUT, una de las más importantes es la química. Aquí te detallamos algunos de sus secretos.

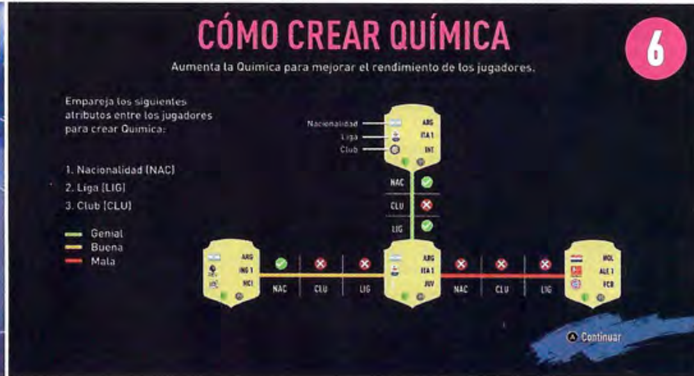
QUÍMICA INDIVIDUAL 5

Lo primero a tener en cuenta es que **el jugador debe estar en su demarcación natural.** Si alineamos a un delantero centro como defensa central, las siglas DFC aparecen en rojo y afecta negativamente a su nivel de









En el modo estrella de FIFA 19 harás mucho más que jugar al fútbol. Sácale el máximo partido a esta guía y pon en práctica cada uno de los jugosos consejos y secretos que desvelamos para conseguir dominar por completo el modo de juego definitivo.

química. Para conseguir que todos ocupen su lugar deseado, puedes ayudarte de los consumibles que cambian la demarcación de un jugador. Busca el tuyo en el mercado de transferibles y logra una formación con todas las siglas en verde. **También es importante el vínculo con el mánager:** si un jugador comparte liga o nacionalidad con él, la "M" de su ficha pasa de gris a verde y su nivel de química aumenta. Por último, **si un jugador disputa 10 o más partidos con tu club**, el logotipo del escudo también será verde para indicar un alto grado de lealtad y su química individual crecerá.

RELACIÓN CON LOS COMPAÑEROS 6

La manera más evidente de cuidar la química es observando las líneas de colores que podemos ver en el once inicial. No todos los jugadores tienen conexión directa entre sí, sino que cada uno depende de las posiciones directamente adyacentes a la suya. **Si dos jugadores con relación directa comparten nacionalidad y misma liga,** la conexión entre ambos será verde y aumentará tanto su química como la del equipo. Lo complicado viene cuando nos damos cuenta de que cada uno de estos dos jugadores tiene a su vez conexión con al menos otros dos más, y que tener todo un equipo de la misma liga y nacionalidad es casi imposible. La clave está en **fichar jugadores pensando siempre en combinar** uno de estos dos factores: liga o nacionalidad.

ESTILOS DE QUÍMICA 7

Mediante el uso de unos artículos consumibles podemos cambiar el estilo de química de un jugador. Esto no afecta a si tiene mejor o peor nivel de química, sino que **te permite decidir qué atributos del jugador mejoran (y cuánto) junto a su nivel de química.**
Por ejemplo, si a un delantero le aplicas el estilo "Halcón", un buen nivel de química hará que mejoren en 2 puntos tres de sus características: ritmo, tiro y físico. Mientras que si lo conviertes en un "Tirador", mejorarás en 3 puntos su tiro y su pase.
En total, hay 22 estilos distintos al que hay que sumarle el "básico" que es el que traen todos los jugadores por defecto. Ten en cuenta que **cada punto por debajo de 10 en la química del jugador desactiva una de las 6 mejoras** que otorga el estilo aplicado. Si la química baja de 5, todo esto no servirá para nada.











DE COMPRAS POR EL MUNDO

Antes de gastar todos tus ahorros en fichar a cracks, ten en cuenta estos detalles para sacarle el máximo provecho a esas monedas.

EL BUEN ROLLITO DEL EQUIPO 8

El nivel óptimo de química entre dos posiciones se consigue con jugadores de la misma nacionalidad, la misma liga, el mismo equipo y la demarcación correcta. Por eso, cuando te lances a fichar, **no mires solo la calidad del jugador y preocúpate incluso más de saber si encaja o no en tu once.** De nada sirve un delantero centro estrella de Uruguay que juega en la liga española, si los extremos y el mediapunta son franceses e italianos de la liga inglesa.

BUSCA Y COMPARA

Cuando por fin encuentres al jugador ideal, no lo compres. Usa el buscador para filtrar por su nombre. **Puede estar a la venta por cientos de usuarios** y para decidirte por uno ten en cuenta estos aspectos:

A. El precio: 9
Hay dos distintos: el de "comprar ya" (lo puedes hacer efectivo aunque haya pujas iniciadas), y el de la subasta, donde se indica el precio inicial y la oferta actual, que solo aparece si alguien ha pujado ya.

B. Tiempo restante: 10
No te lances directamente a "comprar ya". **Fíjate en la puja actual y en el tiempo que queda de subasta.** Si queda poco, es muy probable que consigas al jugador con solo subir la oferta el mínimo permitido.

C. Contrato restante: 11
Mueve el stick derecho y observa bien su ficha. Si adquieres un jugador al que solo le queda uno o ningún partido, **cuenta también con el gasto que supondrá aplicarle un consumible de contrato.**

SACA BENEFICIO

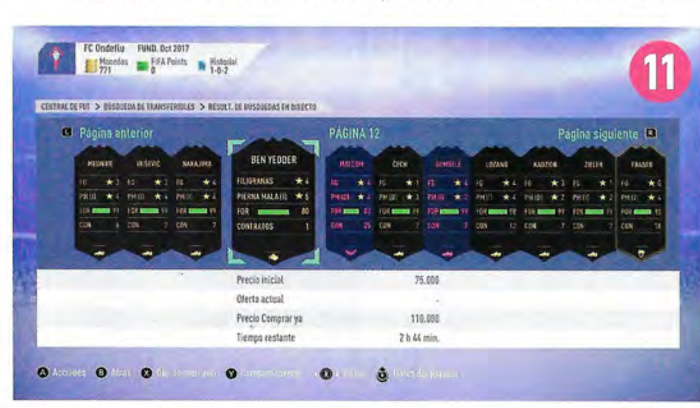
Para comprar, antes hay que ganar dinero y, aunque jugar partidos es la manera más efectiva y divertida de hacerlo, también existen las subastas, donde **podemos vender tanto a jugadores como al personal del club, consumibles e incluso artículos del club** como escudos y equipaciones. Siempre podemos optar por la venta rápida, pero minimizamos las ganancias. Prueba siempre con la subasta y aquí tienes unos consejos para sacarle provecho.

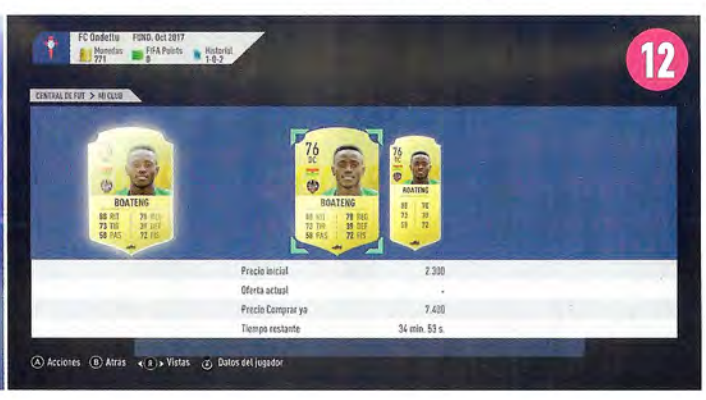
HAZ UN ESTUDIO DE MERCADO 12

Sea lo que sea lo que vayas a vender, seguro que algún otro usuario lo tiene ya a la venta. **Observa a qué precio lo han puesto los demás y si han conseguido o no pujas.** Marca tu precio en función de esto y de lo que ofreces. Es decir, si tu jugador es el mismo pero triplica el contrato restante de los demás, siempre podrás pedir un pelín más.

PRUEBA AL MENOS DOS SUBASTAS

Prueba una primera subasta pidiendo la cantidad que deseas. Si nadie puja, **prueba de nuevo con un precio inferior**, pero que supere la cantidad de la venta rápida.





STAFF

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Juanfree Martínez**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**
Maquetación: **Lidia Muñoz**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Estel Peris y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Revista Oficial Nintendo

Nintendo®



EA SPORTS™

FIFA 19

FIFA®
OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con el número 314 de Revista Oficial Nintendo